



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2022

Penjelasan Lingkup

Capaian Pembelajaran Fase Fondasi



Maksud dan Tujuan Penyusunan

Dokumen ini merupakan dokumen pendukung bagi dokumen Capaian Pembelajaran Fase Fondasi yang saat ini sudah termuat di dalam Sistem Informasi Kurikulum Nasional (SIKN). Fungsi dari dokumen ini adalah untuk menguatkan pemahaman pembaca mengenai lingkup materi yang tertuang di dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. Lingkup materi yang dimaksud merujuk pada kompetensi dan konsep pengetahuan yang terdapat dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi, yang diperuntukkan untuk pendidikan anak usia dini.

Pemahaman mengenai lingkup dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi secara lebih mendalam akan membantu satuan pendidikan:

1. Dalam mengembangkan tujuan pembelajaran yang merujuk pada Capaian Pembelajaran
2. Dalam menyusun sendiri contoh-contoh perilaku atau kemampuan lainnya yang teramati pada peserta didik sebagai bentuk dari indikator atau kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.
3. Dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
4. Dalam penyusunan narasi kemajuan Capaian Pembelajaran peserta didik di dalam laporan hasil belajar.

Dokumen ini juga memuat contoh penahapan dalam penguasaan kompetensi serta konsep pengetahuan tersebut. Penahapan disusun berdasarkan pada alur logis dalam merunutkan suatu kompetensi dan konsep pengetahuan. Dimulai dari yang sederhana hingga kompleks, atau konkret menjadi lebih abstrak. Informasi ini diperlukan mengingat penjabaran subelemen di dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi adalah untuk peserta didik usia 5-6 tahun. Istilah subelemen dimaknai sebagai ekstraksi tiap kalimat dari narasi elemen Capaian Pembelajaran. Artinya, kompetensi dan konsep yang tertuang di dalam subelemen **perlu disesuaikan** dengan tahapan perkembangan anak pada umumnya, serta laju perkembangan anak yang beragam, **agar dapat diterapkan untuk kelompok usia di bawah 5-6 tahun**. Kompetensi dan konsep pengetahuan ini juga **perlu dibangun secara bertahap** mulai dari kelompok usia awal, ataupun apabila dibutuhkan, terus dibangun di kelas awal pada jenjang pendidikan dasar.

Pemahaman mengenai tahapan dalam penguasaan kompetensi dan konsep tersebut, juga merupakan bagian dari pengetahuan profesional yang perlu dimiliki oleh setiap pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran untuk anak usia dini di dalam kerangka kompetensi guru PAUD. Pemahaman pendidik mengenai penahapan kompetensi dan konsep pengetahuan yang ada dalam dokumen ini, merupakan cerminan dari kompetensi pendidik di dalam dimensi pengetahuan profesional yang tertuang di dalam Model Kompetensi Guru (Perdirjen no 6565 tahun 2020), khususnya pada kompetensi :

1. Kompetensi 1: Menganalisis Struktur dan Alur Pengetahuan untuk Pembelajaran dengan Indikator, yaitu pendidik mampu mengidentifikasi prasyarat yang perlu dimiliki sebelum dapat menguasai konsep yang lebih kompleks; dan
2. Kompetensi 2: Menjabarkan Tahapan Penguasaan Kompetensi Murid dengan Indikator, yaitu pendidik mampu menjabarkan tahapan dalam penguasaan kompetensi.

Contoh penahapan yang disertakan di dalam dokumen dapat menjadi rujukan pendidik saat:

1. Menyusun perencanaan di tingkat satuan, dimana proses ini meliputi penyusunan alur tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak pada umumnya, serta kelogisan dalam menetapkan kemampuan yang perlu dimiliki anak sebelum ia diperkenalkan pada hal yang lebih kompleks;
2. Melakukan asesmen awal, agar pendidik mengetahui posisi kompetensi peserta didik, untuk selanjutnya mengembangkan strategi pengajaran di kelas berdasarkan hasil asesmen awal.

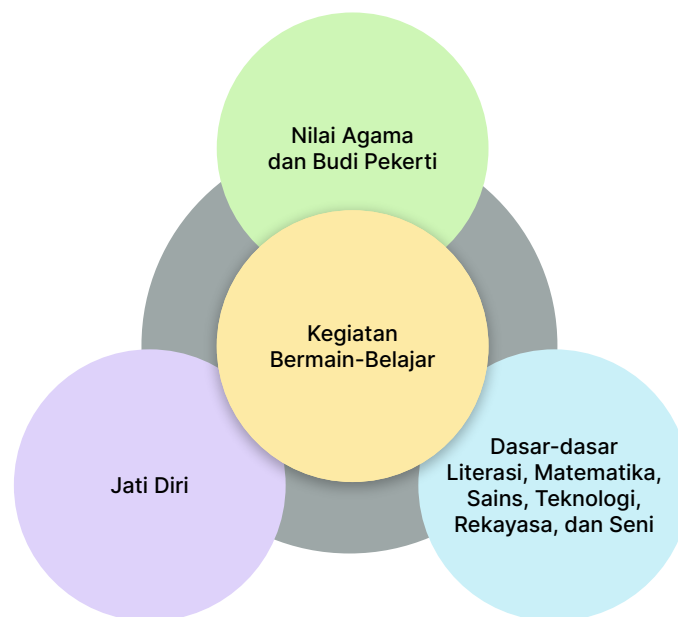
Memahami Elemen di dalam Capaian Pembelajaran Fase Fondasi

Untuk setiap elemen, dokumen ini memuat tiga aspek informasi: 1) pemahaman konseptual umum mengenai lingkup materi; 2) contoh perilaku atau kemampuan; dan 3) contoh tahapan penguasaan kompetensi dan konsep pengetahuan.

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

“Pada akhir fase fondasi, anak menunjukkan kegemaran mempraktikkan dasar-dasar nilai agama dan budi pekerti; kebanggaan terhadap dirinya; dasar-dasar kemampuan literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa, dan seni untuk membangun sikap positif terhadap belajar dan kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.”

Capaian Pembelajaran Fase Fondasi terdiri atas tiga elemen yang perlu dikembangkan **secara terpadu**, yaitu: Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti; Elemen Jati Diri; dan Elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni. Bagian berikut akan menjabarkan setiap elemen secara detil berdasarkan tiga aspek informasi yang sudah disebutkan di atas.



a. Elemen CP Nilai Agama dan Budi Pekerti

Narasi elemen: “Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri

sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.”

Pertimbangan konseptual dalam penyusunan elemen Nilai agama dan Budi pekerti:

1. nilai-nilai agama serta praktiknya dalam ibadah penting dibiasakan kepada anak sedini mungkin, salah satunya melalui contoh nyata dari lingkungan sekitarnya;
2. penting menjaga hubungan dengan sesama dan merawat kelestarian alam sebagai salah satu bentuk pengamalan nilai-nilai ajaran agama; dan
3. sikap toleransi dengan menghargai perbedaan agama dan kepercayaan perlu dipupuk agar terbentuk kehidupan yang harmonis dalam keberagaman.

Subelemen di dalam elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti

1. Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya;
2. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa;
3. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia; dan
4. Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Setiap subelemen perlu difasilitasi dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD sehingga anak mendapatkan pembinaan nilai agama dan budi pekerti secara holistik.

Contoh Perilaku dan Kemampuan yang Teramati pada anak untuk tiap subelemen Nilai Agama dan Budi Pekerti

Contoh perilaku dan kemampuan per sub yang teramati per elemen disusun agar: a) satuan PAUD lebih paham kemudahan satuan PAUD memahami subelemen menurunkan lingkup materi di dalam CP menjadi lebih operasional di dalam pembelajaran; dan b) sebagai inspirasi dalam menyusun indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Contoh perilaku dan kemampuan yang teramati pada anak dapat berupa apa yang diungkapkan, karya yang ditunjukkan, maupun tindakan yang dilakukan saat ia berkegiatan sendiri maupun bersama-sama.

1. Subelemen 1: Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya.
 - mengenali kegiatan-kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya;
 - menunjukkan sikap positif atas ibadah sesuai agama dan kepercayaannya;
 - mulai belajar mempraktikkan kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya;
 - mengenali sifat-sifat Tuhan;
 - menunjukkan perilaku baik yang menggambarkan nilai ajaran agama atau kepercayaannya (seperti kasih sayang, suka membantu, jujur, sopan, hormat, berbuat baik, bersyukur, dan sebagainya); dan
 - *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).*

2. Subelemen 2: Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.
 - menunjukkan kesediaan untuk terlibat dengan kegiatan yang terkait dengan aktivitas membersihkan tubuhnya;
 - menunjukkan kesediaan untuk mengonsumsi minuman sehat dan makanan bergizi;
 - menunjukkan kesediaan untuk terlibat dalam kegiatan yang terkait dengan aktivitas berolahraga;
 - menunjukkan kesediaan untuk menjaga keselamatan dirinya;
 - menunjukkan keterampilan untuk melakukan koordinasi motorik kasar dan halus; dan
 - *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).*

3. Subelemen 3: Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia.
 - mengenal dan menghormati adanya perbedaan agama dan kepercayaan;
 - menunjukkan sopan santun (tata krama) dan akhlak yang baik dalam bertindak dan berbicara;
 - membangun kemampuan regulasi diri yaitu menunjukkan perilaku yang terkendali sesuai harapan lingkungan seperti dapat menunggu, menunda, dan mengikuti aturan sederhana tanpa diingatkan; dan
 - ... (dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).

4. Subelemen 4: Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.
 - menunjukkan sikap menyayangi sesama makhluk hidup;
 - menjaga kebersihan dan merawat lingkungan alam sekitar yang merupakan karunia Tuhan Yang Maha Esa;
 - menyadari akibat dari perilakunya sendiri atau orang lain sehingga anak dapat menilai perilaku yang baik dan buruk, benar dan salah, sopan dan tidak sopan dalam rangka memelihara alam, lingkungan fisik, dan sosial;
 - menunjukkan perilaku peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar dan bertanggung jawab merawat lingkungannya; dan
 - ... (dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).

Contoh penahapan penguasaan kompetensi dan konsep pengetahuan di dalam Elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti

Contoh penahapan tujuan pembelajaran dalam dokumen ini juga dapat dikembangkan lebih dari satu alur per elemen atau dapat dikombinasikan antar subelemen, sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan. Pada tabel di bawah, penahapan kompetensi dapat dibaca dari kiri ke kanan yang tersusun atas kompetensi dan konsep pengetahuan mulai dari yang paling sederhana, konkret, umum, hingga kompleks, abstrak, maupun spesifik.

Pada beberapa subelemen, terdapat lebih dari satu alur yang dapat dipilih untuk dijadikan alur pertama sebagai acuan perencanaan pembelajaran. Contohnya, pada subelemen “Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya”, terdapat alur yang dimulai dari kompetensi “Anak dapat menyebutkan nama Tuhannya dan agama yang dipeluknya” dan “Anak ikut serta dalam kegiatan ibadah sesuai agama

dan kepercayaannya”. Pendidik dapat memilih alur kompetensi mana yang ingin diterapkan terlebih dahulu pada kegiatan pembelajaran di kelas.

Penting untuk diperhatikan.

Pendidik perlu memahami bahwa terdapat tujuan-tujuan pembelajaran di PAUD yang dapat muncul dalam bentuk perilaku sehari-hari dalam proses pembiasaan kegiatan belajar. Contohnya pada tujuan pembelajaran “Anak mampu melakukan kegiatan bina diri (salah satunya mencuci tangan)”. Kegiatan ini tidak perlu menjadi kegiatan khusus yang disumatifkan, namun dapat menjadi catatan ketika perilaku tersebut muncul, bahwa dalam kesehariannya, anak sudah mampu melakukan kebiasaan tersebut secara mandiri.

Tabel 1. Contoh penahapan penguasaan kompetensi dan konsep pengetahuan yang ada di dalam subelemen menjadi alur tujuan pembelajaran pada elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti

Subelemen	Contoh alur tujuan pembelajaran Usia 3-6 tahun				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
<p>Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya</p>	<p>Anak dapat menyebutkan nama Tuhannya dan agama yang dipeluknya.</p>	<p>Anak memahami bahwa makhluk hidup di sekitarnya merupakan ciptaan Tuhan.</p>	<p>Anak dapat menjelaskan adanya simbol-simbol yang merefleksikan praktik agamanya (seperti hari besar agama, tempat ibadah, dan lainnya).</p>		<p>Perunutan berdasarkan kompetensi yang mudah ke yang lebih sulit. Mengetahui nama lebih mudah daripada memahami bahwa makhluk hidup di sekitar merupakan ciptaan Tuhan.</p>
	<p>Anak ikut serta dalam kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya.</p>		<p>Anak mengidentifikasi kegiatan ibadah dan mempraktikkan kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya.</p>		<p>Perunutan berdasarkan <i>scaffolding</i>. Awalnya anak dilibatkan dengan diajak ikut serta, perlahan mulai diajak mempraktikkan mandiri.</p>
<p>Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa.</p>	<p>Kebersihan Diri</p>				
	<p>Anak dapat menyebutkan karakteristik diri yang bersih (contoh: mengekspresikan rasa tidak nyaman ketika berada dalam kondisi tidak bersih)</p>	<p>Anak melakukan kegiatan bina diri (contohnya: bersih diri BAK/BAB, mencuci tangan, menggosok gigi, memakai pakaian, memakai pakaian bersih, dsb) dengan bantuan orang dewasa.</p>	<p>Anak melakukan kegiatan bina diri (contohnya: bersih diri BAK/BAB, mencuci tangan, menggosok gigi, memakai pakaian, memakai pakaian bersih, dsb) secara mandiri.</p>	<p>Anak berpartisipasi aktif membersihkan diri sendiri dan lingkungan sekitarnya</p>	<p>Perunutan berdasarkan kompetensi bina diri (contohnya bersih diri BAK/BAB, mencuci tangan, menggosok gigi, memakai pakaian) mulai dari mampu dilakukan dengan bantuan hingga mencapai kompetensi yang dilakukan secara mandiri (pengurangan bantuan bertahap; <i>scaffolding</i>, hingga di akhir mampu ikut serta dalam lingkup lingkungan yang lebih luas (lingkungan sekitar).</p>

Subelemen	Contoh alur tujuan pembelajaran Usia 3-6 tahun				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	Kesehatan Diri				
	Anak dapat mengekspresikan kebutuhan dasar diri (contohnya rasa lapar, tidak nyaman ketika sakit, dan lainnya)	Anak dapat menyebutkan hal-hal yang dapat memenuhi kebutuhan dasar diri (misalnya, makanan dan minuman yang bergizi, istirahat, olahraga, dan lainnya)	Anak dapat menjelaskan cara menjaga kesehatan diri sebagai rasa syukur kepada Tuhan YME	Anak memahami bahwa menjaga kesehatan diri adalah bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME	Perunutan berdasarkan konsep yang lebih konkret ke konsep yang lebih abstrak, yakni dari yang berkaitan dengan diri (konkret), dikaitkan dengan hal yang lebih abstrak (rasa syukur terhadap Tuhan YME).
	Keselamatan Diri				
	Anak dapat menyebutkan hal-hal yang dapat mengancam keselamatan diri (misalnya, bermain di jalan raya, melompat dari ketinggian atau menggunakan benda-benda yang berisiko tanpa tanpa pengawasan orang dewasa, dsb)	Anak dapat menjelaskan hal-hal yang mendukung keselamatan diri (contohnya, bermain di lingkungan yang tidak banyak kendaraan, tidak bepergian atau menerima pemberian dari orang asing, dsb) dan yang dapat mengancam keselamatan diri (contohnya, bermain dengan benda-benda tajam, perilaku orang yang membuat diri anak tidak nyaman, dsb)	Anak dapat memilih tindakan yang mendukung keselamatan diri	Anak memahami bahwa menjaga keselamatan dirinya adalah bentuk rasa syukur kepada Tuhan YME	Perunutan dilakukan dari konsep yang lebih konkret ke konsep yang lebih abstrak, yakni keselamatan diri (misalnya: jika ada barang tajam, hindari) hingga keselamatan diri atas rasa syukur kepada Tuhan YME (misalnya: menjaga tubuh dari benda tajam karena tubuh karunia Tuhan YME)

Subelemen	Contoh alur tujuan pembelajaran Usia 3-6 tahun			Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia.	Anak menyebutkan persamaan (misalnya, sama-sama tinggal di daerah tertentu, sama-sama dari suku tertentu, dan lainnya) dan perbedaan ciri diri dengan teman sebaya	Anak bersedia melakukan kegiatan dengan teman yang berbeda-beda	Anak menunjukkan penghargaan saat berinteraksi dengan semua orang meskipun berbeda	Perunutan dilakukan dari konsep yang lebih konkret ke konsep yang lebih abstrak, yakni hasil observasi anak terhadap apa yang sama dan apa yang berbeda antara dirinya dengan lingkungan hingga menjadi lebih abstrak seperti pengenalan konsep menghargai perbedaan manusia.
	Anak menyebutkan contoh perilaku baik	Anak mempraktikkan perilaku baik	Anak mampu mengajak teman lainnya untuk melakukan hal baik sederhana di lingkungan (misalnya bermain bersama, membantu guru, dan lainnya)	Perunutan dari kompetensi yang paling sederhana (yaitu dengan mengidentifikasi diri dan lingkungan terdekat) ke yang lebih kompleks yaitu memberikan kontribusi ke lingkungan
Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.	Anak menunjukkan kesediaannya untuk berinteraksi dengan alam.	Anak menjelaskan cara-cara merawat alam	Anak merawat alam sebagai bentuk rasa sayang terhadap ciptaan Tuhan (termasuk menjaga lingkungan sekitar)	Perunutan dari konsep yang lebih konkret ke konsep yang lebih abstrak, yakni pengalaman nyata anak berkegiatan di alam hingga konsep yang lebih abstrak, yaitu mengaitkannya dengan konsep 'rasa sayang pada Tuhan YME'.

*) Penjelasan kerangka berpikir mengacu pada Panduan Pembelajaran dan Asesmen halaman 21

*) Urutan alur tujuan pembelajaran dibaca mulai dari kolom kiri ke kanan

a. Elemen CP Jati Diri

“Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.”

Pertimbangan konseptual dalam penyusunan elemen Jati Diri

1. Rasa sayang dan perhatian kepada diri sendiri penting dibiasakan sejak dini sebelum memunculkan rasa sayang dan perhatian kepada orang maupun hal-hal di luar diri sendiri.
2. Kemampuan untuk mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku diri menjadi dasar agar dapat mencapai tujuan belajar dan pengembangan diri, baik di bidang akademik maupun nonakademik.
3. Warga Indonesia dengan keberagamannya perlu memiliki perasaan bangga terhadap identitas diri, keluarga, serta latar belakang budaya dengan berlandaskan Pancasila.

Sub elemen di dalam elemen Jati Diri

1. Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat.
2. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
3. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku.
4. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.

Setiap subelemen perlu difasilitasi dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD sehingga anak mendapatkan pembinaan elemen Jati Diri secara holistik.

Contoh Perilaku dan Kemampuan yang Teramati pada anak untuk tiap lingkup di dalam elemen Jati Diri

Contoh perilaku dan kemampuan per subelemen disusun untuk: a) kemudahan satuan PAUD menurunkan lingkup materi di dalam CP menjadi lebih operasional ke dalam kegiatan pembelajaran; dan b) sebagai inspirasi dalam menyusun indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Contoh perilaku dan kemampuan yang teramati pada anak dapat berupa apa yang dikatakan, karya yang ditunjukkan, maupun tindakan yang dilakukan saat ia berkegiatan sendiri maupun bersama-sama.

1. Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat.
 - mampu mengenali emosi yang dirasakannya dan situasi yang menyebabkannya;
 - mampu mengenali emosi orang-orang terdekatnya melalui kemampuannya mengidentifikasi berbagai ekspresi wajah yang ditunjukkan kepadanya (misalnya ekspresi marah, senang, terkejut, sedih, dll.);
 - mampu mengekspresikan emosinya secara wajar;
 - mampu menggunakan strategi sederhana untuk meregulasi (mengelola) emosi; dan
 - ... (dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).

2. Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
 - memiliki gambaran yang positif tentang dirinya untuk membangun kepercayaan diri;
 - mengidentifikasi nilai-nilai positif dalam keluarganya;
 - mengenali identitas diri melalui kebiasaan budaya dalam keluarganya;
 - menunjukkan rasa ingin tahu terhadap budaya-budaya yang berbeda darinya;
 - menunjukkan sikap positif terhadap budaya-budaya yang beragam;

- menunjukkan sikap positif terhadap identitas kebangsaannya sebagai anak Indonesia; dan
 - ... *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD)*.
3. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku.
- Anak mengenali aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat;
 - Anak mengetahui sanksi yang didapat jika berperilaku tidak sesuai dengan aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat;
 - Anak mengetahui manfaat yang didapat jika berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat;
 - Anak menyesuaikan perilaku dengan aturan yang berlaku di lingkungan rumah, sekolah, maupun di lingkungan masyarakat; dan
 - ... *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD)*.
4. Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.
- Anak mampu mengendalikan gerakan motorik kasar, motorik halus, dan taktil;
 - Anak melakukan gerakan motorik kasar untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan;
 - Anak melakukan gerakan motorik halus untuk mengeksplorasi dan memanipulasi objek-objek yang ada di lingkungan;
 - Anak menggunakan inderanya untuk mengeksplorasi objek-objek yang ada di lingkungannya; dan
 - ... *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD)*.

Contoh penahapan penguasaan kompetensi dan konsep pengetahuan di dalam Elemen Jati Diri

Contoh penahapan tujuan pembelajaran dalam dokumen ini juga dapat dikembangkan lebih dari satu alur per elemen atau dapat dikombinasikan antar subelemen, sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan. Pada tabel di bawah, penahapan kompetensi dapat dibaca dari kiri ke kanan yang tersusun atas kompetensi dan konsep pengetahuan mulai dari yang paling sederhana, konkret, umum, hingga kompleks, abstrak, maupun spesifik.

Pada beberapa subelemen, terdapat lebih dari satu alur yang disusun secara bertahap sehingga perlu diterapkan sesuai tahapan. Contohnya, pada subelemen “Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat” terdapat tiga alur yang diterbagi dalam tiga konstruk yaitu a) mengenal dan mengekspresikan emosi, b) mengelola emosi, dan c) membangun hubungan sosial secara sehat. Pendidik perlu memahami penahapan kompetensi perlu dimulai dari konstruk mengenal dan mengekspresikan emosi hingga membangun hubungan secara sehat.

Penting untuk diperhatikan.

Pendidik perlu memahami bahwa terdapat tujuan-tujuan pembelajaran di PAUD yang dapat muncul dalam bentuk perilaku sehari-hari dalam proses pembiasaan kegiatan belajar. Contohnya pada tujuan pembelajaran “Anak mengetahui dan mempraktikkan strategi yang adaptif ketika terjadi perubahan di lingkungan”. Perilaku anak yang mengarah pada kemampuan untuk menyesuaikan diri di lingkungan (adaptif) ketika ada berbagai macam perubahan, pada dasarnya dapat diamati pendidik sehari-hari selama anak berkegiatan di sekolah. Artinya, pendidik tidak harus membuat kegiatan sumatif untuk mengungkap tujuan pembelajaran ini, melainkan pendidik perlu mengamati perkembangan anak sehari-hari dalam proses kegiatan yang dilakukan anak di sekolah.

Tabel 2. Contoh penahapan penguasaan kompetensi dan konsep pengetahuan yang ada di dalam subelemen menjadi alur tujuan pembelajaran pada elemen Jati Diri

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3-6 tahun</i>					Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat.	A. Mengenal dan Mengekspresikan Emosi					
	Anak mengekspresikan emosi dalam berbagai bentuk.	Anak mampu membedakan ragam ekspresi emosi menggunakan objek konkret. (contoh = memilah dan mengelompokkan gambar ekspresi emosi tanpa menyebutkan nama emosi)	Anak mengenal dan menyebutkan nama-nama emosi.	Anak memberikan respon (dapat dalam bentuk verbal maupun nonverbal) yang sesuai terhadap ekspresi emosi orang lain.	Perunutan dari konsep umum, yaitu cara mengekspresikan secara umum tanpa mengaitkan dengan nama emosi tertentu, hingga konsep mengekspresikan atau merespon secara lebih spesifik sesuai dengan emosi tertentu.	
	B. Mengelola Emosi					
Anak mampu menunjukkan respon positif ketika ditenangkan oleh orang lain	Anak mengenali beberapa strategi untuk menenangkan diri	Anak dapat memilih dan menggunakan strategi pengelolaan emosi yang diperkenalkan oleh guru.	Anak dapat mempraktikkan strategi pengelolaan emosi diri sesuai dengan strategi yang ia pilih.	Anak dapat mempraktikkan strategi pengelolaan emosi diri yang dapat diterima oleh lingkungannya, dengan tujuan menyelesaikan masalah.	Perunutan dengan scaffolding, yaitu dari kompetensi yang mampu dilakukan dengan pendampingan (ditenangkan orang lain) hingga mencapai kompetensi yang dilakukan secara mandiri, yakni dapat memilih sendiri strategi dan secara adaptif menggunakan strategi tersebut.	

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3-6 tahun</i>					Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	C. Membangun Hubungan Sosial secara sehat					
	Anak mampu bermain berdampingan bersama teman (parallel play)	Anak dapat bermain bersama 1-2 teman dengan bantuan guru.	Anak dapat menerima ajakan dan ikut bermain bersama beberapa teman	Anak dapat menginisiasi permainan, meminta terlibat dalam permainan, atau mengajak teman bermain bersama.	Anak dapat menyelesaikan konflik ketika bermain bersama dengan bantuan guru.	Perunutan dari kompetensi yang paling sederhana, yaitu bermain bersama (tanpa usaha untuk interaksi yang berarti) hingga yang lebih kompleks, mampu mengatasi konflik saat bermain bersama dengan strategi tertentu (misalnya, I message).
Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila	A. Memiliki perilaku Positif Diri					
	Anak mampu memilih hal yang ia sukai.	Anak mampu menceritakan hal yang ia sukai.	Anak menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya.	Anak memiliki keinginan untuk mencoba hal baru.	Anak memiliki keinginan untuk menerima kegagalan dan kesalahan untuk mencoba lagi.	Perunutan dari konsep yang lebih konkret ke konsep yang lebih abstrak, yaitu konsep terkait benda atau pengalaman nyata yang ia sukai hingga konsep yang lebih abstrak, seperti 'rasa bangga', dan 'resiliensi / menerima kegagalan untuk mencoba lagi'

Subelemen	Contoh alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3-6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
B. Memiliki perilaku positif terhadap lingkungan					
<p>Anak mengenal karakteristik diri, baik karakteristik fisik maupun nonfisik</p>	<p>Anak mengenal persamaan dan perbedaan karakteristik fisik dan nonfisik dirinya dengan anggota keluarga atau teman sebaya.</p>	<p>Anak mengapresiasi keragaman (misalnya memberikan pujian atau menepuk tangan)</p>	<p>Anak mempertimbangkan keragaman yang ia ketahui untuk merespon orang lain di lingkungan sekitarnya.</p>	<p>Perunutan dari konsep yang lebih konkret dimulai dari karakteristik fisik maupun nonfisik (misalnya, bentuk mata/ warna kulit untuk fisik dan nama, serta hobi untuk non fisik) hingga yang lebih abstrak, yaitu konsep 'mengapresiasi keragaman'.</p>	
C. Menyadari bahwa dirinya dan orang lain merupakan bagian dari kelompok					
<p>Anak dapat menunjukkan dirinya merupakan bagian dari beragam kelompok (misalnya, anak ke berapa dalam keluarga, di mana anak berperan sebagai anak, dan sebutkan anggota keluarga yang lain; mampu menyebutkan kelas tempat ia belajar, anak pun mampu menyebutkan nama-nama teman sekelasnya)</p>	<p>Anak dapat menyebutkan perbedaan karakteristik fisik dan nonfisik dirinya dengan anggota keluarga atau teman sebaya.</p>	<p>Anak dapat menyebutkan persamaan karakteristik fisik dan nonfisik dirinya dengan anggota keluarga atau teman sebaya.</p>	<p>Anak menghargai keragaman (misalnya, ikut merayakan hari besar perayaan tradisi lain, bersedia bermain dengan semua teman)</p>	<p>Perunutan dari konsep yang lebih konkret, yakni menggunakan pengalaman nyata anak untuk menyebutkan siapa saja yang ia lihat sehari-hari di rumah dan di sekolah hingga kepada konsep yang lebih abstrak, seperti 'keragaman dalam kelompok' dan 'apresiasi keragaman'.</p>	

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3-6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku.	Anak mengenali rutinitas yang ada di sekolah maupun di rumah.	Anak dapat memahami dan dapat melakukan aturan-aturan sederhana yang berlaku di rumah atau di kelas (mau bergiliran, membereskan mainan setelah dipakai)	Anak dapat mengikuti atau menyepakati aturan bersama dalam konteks bermain bersama teman.	Anak mengetahui dan mempraktikkan strategi yang adaptif ketika terjadi perubahan di lingkungan	Perunutan dari kompetensi yang lebih sederhana, yaitu mengenali aturan ke kompetensi yang lebih kompleks, seperti mempraktikkan kesepakatan, turut andil dalam proses penyepakatan aturan dan beradaptasi terhadap perubahan.
Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.	A. Motorik Kasar				Perunutan dari kompetensi yang lebih sederhana, yaitu partisipasi aktif dalam kegiatan motorik kasar ke kompetensi yang lebih kompleks, yaitu menampilkan strategi sederhana dalam aktivitas bermain bersama (misalnya, menggunakan panci sebagai alat musik).
	Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan gerak motorik kasar	Anak mengeksplorasi sumber daya di sekitar untuk mengembangkan fungsi motorik kasar	Anak mendemonstrasikan strategi sederhana menggunakan sumber daya di sekitar untuk bermain bersama pada beragam aktivitas motorik kasar		

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3-6 tahun</i>			Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	B. Motorik Halus dan Taktil			
	Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang banyak melibatkan motorik halus dan taktil	Anak mengeksplorasi alat dan bahan di sekitar untuk mengembangkan fungsi motorik halus dan taktil	Anak mendemonstrasikan strategi sederhana menggunakan alat dan bahan di sekitar untuk bermain bersama pada beragam aktivitas motorik halus dan taktil	Peruntan dari kompetensi yang lebih sederhana, yaitu partisipasi aktif dalam kegiatan motorik halus dan taktil, ke kompetensi yang lebih kompleks, yaitu menampilkan strategi sederhana dalam aktivitas bermain bersama (misalnya, menggunakan panci sebagai alat musik).

*) Penjelasan kerangka berpikir mengacu pada Panduan Pembelajaran dan Asesmen halaman 21

*) Urutan alur tujuan pembelajaran dibaca mulai dari kolom kiri ke kanan

c. Elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

“Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.”

Pertimbangan konseptual dalam penyusunan elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni:

1. Masa PAUD menjadi awal atau fondasi bagi proses belajar secara formal sehingga penting menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai dirinya sendiri, orang lain, dan dunia.
2. Pengetahuan dikonstruksi dari proses belajar, praktik, pengalaman, dan observasi berbagai peristiwa, objek-objek, dan orang-orang yang beragam.
3. Bahasa lisan merupakan dasar dari literasi dan berpikir kritis.
4. Keterampilan literasi dasar dan numerasi dasar merupakan hal penting untuk dipelajari sebagai persiapan masuk Sekolah Dasar.
5. Menumbuhkan minat dan apresiasi seni pada anak dapat menyeimbangkan aspek kognitif, afektif/emosional, dan psikomotor agar anak memiliki mental yang sehat.

Sub elemen di dalam elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni:

1. Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.
2. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis.
3. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.
4. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
5. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.
6. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.
7. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.

Setiap sub elemen perlu difasilitasi dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD sehingga anak mendapatkan pembinaan elemen ini secara holistik.

Contoh Perilaku dan Kemampuan yang Teramati pada anak untuk tiap lingkup di dalam elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni:

Contoh perilaku dan kemampuan per subelemen disusun untuk: a) kemudahan satuan PAUD menurunkan lingkup materi di dalam CP menjadi lebih operasional ke dalam kegiatan pembelajaran; dan b) sebagai inspirasi dalam menyusun indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Contoh perilaku dan kemampuan yang teramati pada anak dapat berupa apa yang dikatakan, karya yang ditunjukkan, baik tindakan yang dilakukan saat ia berkegiatan sendiri maupun bersama-sama.

1. Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.
 - menyimak dan merespons orang lain dalam berbagai konteks;
 - memahami arti atau informasi dari gambar, tanda atau simbol (termasuk angka dan huruf) bahkan cerita;
 - mampu mengutarakan, menunjukkan, atau menceritakan informasi yang diperoleh dari gambar, tanda, simbol (termasuk angka dan huruf) dan cerita;
 - dapat menceritakan mengenai ide, gagasan, dan perasaannya;
 - mengekspresikan ide, gagasan, perasaan melalui tulisan, gambar, atau karya dalam berbagai media;
 - merespons secara tepat dalam komunikasi dua arah dan terlibat percakapan; dan
 - ... (dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).

2. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis.
 - memusatkan dan mempertahankan perhatian terhadap arahan pendidik atau informasi yang diberikan sebagai indikasi dalam kemampuan menyimak dan memirsa;
 - anak dapat mengingat dan menyebutkan peristiwa atau tokoh dalam cerita atau informasi yang didupatkannya dari buku cerita, atau sumber-sumber lain sebagai indikasi dalam kemampuan menyimak dan memirsa;
 - mengenal dan menyebutkan lebih dari satu ciri atau aspek dari objek yang diobservasi seperti warna, aroma, bunyi, bentuk, dan rasa;
 - bertanya atau bercakap-cakap mengenai cerita yang didapatkan dari buku cerita atau sumber lain;
 - mengenal fonik* setiap huruf dan dapat mengaitkannya dengan benda-benda, orang, atau objek di sekitarnya (*fonik merupakan metode pengenalan kata melalui proses mendengarkan bunyi huruf); dan
 - ... (dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).

3. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.
 - mampu memahami pola, simbol, dan data (termasuk angka dan huruf) yang diamati di lingkungan sekitarnya sebagai informasi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari;
 - mampu membilang jumlah benda atau objek dan menggunakan angka sebagai simbol jumlah objek atau benda;
 - mampu memprediksi dan melanjutkan pola urutan simbol atau gambar;
 - mampu membedakan, mengelompokkan objek atau benda di lingkungan sekitarnya berdasarkan karakteristik (bentuk, ukuran, jarak, dan sebagainya) sebagai refleksi kesadaran ruang;
 - mampu melakukan komputasi/operasi matematika sederhana dengan menggunakan objek konkret; dan
 - ... (dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).
4. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.
 - dapat menyebutkan atau menunjukkan perbedaan informasi yang disajikan, dapat membedakan mana yang nyata dan yang tidak nyata, mana yang benar dan yang salah;
 - mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa atau kejadian sehari-hari;
 - dapat memunculkan ide atau gagasan baru dalam kegiatan sehari-hari;
 - dapat bekerja sama menyelesaikan masalah yang dihadapi, berdiskusi mengenai suatu hal, dan berbagi informasi yang diketahui dengan teman-temannya; dan
 - ... (dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD).
5. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.
 - mengenal dan menyebutkan ciri-ciri diri sendiri, orang lain, dan dunia yang diobservasi melalui indra yang dimilikinya;
 - bersedia terlibat dalam kegiatan uji coba, membuat prediksi, kemudian mendapatkan pengetahuan dari kegiatan uji coba berulang kali;

- mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengapa dan apa yang menyebabkan suatu peristiwa atau kejadian; dan
 - ... *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD)*.
6. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.
- mendemonstrasikan penggunaan alat-alat maupun benda-benda yang memudahkan pekerjaan sesuai dengan fungsi alat tersebut tanpa merugikan dan membahayakan dirinya, orang lain, dan sekitarnya;
 - memodifikasi peralatan maupun benda-benda yang ada untuk mempermudah aktivitasnya; dan
 - ... *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD)*
7. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.
- merasa senang terlibat dalam berbagai macam aktivitas seni seperti bernyanyi, menari, melukis atau menggambar, membuat patung atau membentuk objek tertentu, membunyikan alat musik, bermain drama, dll.;
 - memberikan respons atau mengutarakan perasaannya dalam rangka mengapresiasi karya seni; dan
 - ... *(dapat ditambahkan sendiri oleh satuan PAUD)*.

Contoh penahapan penguasaan kompetensi dan konsep pengetahuan di dalam Elemen Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni

Contoh penahapan tujuan pembelajaran dalam dokumen ini juga dapat dikembangkan lebih dari satu alur per elemen atau dapat dikombinasikan antar subelemen, sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan. Pada tabel di bawah, penahapan kompetensi dapat dibaca dari kiri ke kanan yang tersusun atas kompetensi dan konsep pengetahuan mulai dari yang paling sederhana, konkret, umum, hingga kompleks, abstrak, maupun spesifik.

Pada beberapa subelemen, terdapat lebih dari satu alur yang disusun secara bertahap sehingga perlu diterapkan sesuai tahapan. Contohnya, pada subelemen “Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta

membangun percakapan” terdapat dua alur yang terbagi dalam dua konstruk yaitu a) mengenali dan memahami berbagai informasi serta b) berkomunikasi secara verbal. Pendidik perlu memahami penahaman kompetensi dimulai dari konstruk yang lebih sederhana menuju konstruk kompetensi yang lebih kompleks.

Tabel 3. Contoh penahapan penguasaan kompetensi dan konsep pengetahuan yang ada di dalam subelemen menjadi alur tujuan pembelajaran pada elemen Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
<p>Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan.</p>	A. Mengenali, menyimak, dan memahami berbagai informasi				
	<p>Anak menunjukkan ketertarikan terhadap informasi dalam tuturan singkat.</p>	<p>Menunjukkan minat terhadap tuturan yang lebih panjang tentang cerita atau teks informasi sederhana.</p>	<p>Anak menunjukkan minat terhadap tuturan yang lebih kompleks, termasuk teks naratif atau informasi yang dibacakan.</p>	<p>Anak menunjukkan minat terhadap tuturan yang lebih panjang dan kompleks dengan berpartisipasi menyampaikan tanggapan, komentar, pertanyaan.</p>	<p>Perunutan berlandaskan tahapan kompetensi yang sederhana, yaitu menunjukkan ketertarikan terhadap tuturan singkat (bahasa reseptif), hingga yang kompleks, yaitu menunjukkan partisipasi seperti bertanya (bahasa ekspresif).</p>
	B. Menanggapi tuturan				
	<p>Anak merespon pesan/petunjuk sederhana dengan berbagai cara.</p>	<p>Anak merespon berbagai ucapan dan pesan lebih kompleks, serta petunjuk dan instruksi bertingkat dengan berbagai cara (misalnya, pendidik memberi instruksi untuk memberikan suatu kertas ke orang tua dan anak melakukannya).</p>	<p>Anak merespon pesan yang diterima dengan berbagai cara sesuai dengan konteks pesan.</p>		<p>Perunutan berlandaskan tahapan kompetensi sederhana yaitu merespon pesan dengan berbagai cara hingga yang lebih kompleks yaitu menanggapi pesan sesuai konteksnya.</p>

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>					Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	C. Berpartisipasi dalam interaksi sosial					
	Menyampaikan pendapatnya dalam kata atau frasa dengan suara yang dapat didengar oleh lawan bicara.	Anak mengekspresikan kebutuhan, perasaan, dan ide dengan kalimat sederhana hingga frasa atau kalimat yang lebih panjang.	Anak bercakap-cakap secara bergantian menggunakan kalimat yang lebih kompleks, menggunakan kata depan dan kata sambung yang lebih beragam.	Anak bercakap-cakap secara bergantian dalam kelompok sosial dengan suara, sikap, gestur, dan ekspresi yang dapat diterima lingkungan.	Perunutan berlandaskan tahapan kompetensi sederhana, yaitu penyampaian pesan dengan kata dan bahasa yang sederhana, hingga kompleks yaitu melibatkan keterampilan sosial sederhana seperti bercakap-cakap secara bergantian dengan ekspresi yang dapat diterima oleh orang lain.	
Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis.	A. Minat terhadap teks					
	Anak menunjukkan minat terhadap buku sederhana yang dibacakan melalui gestur.	Anak menunjukkan minat terhadap buku yang lebih panjang yang dibacakan dan mulai memahami bahwa teks dan gambar mewakili makna dari buku.	Anak menunjukkan minat terhadap buku yang lebih panjang dan menyampaikan pendapat yang diambil dari pengalamannya.	Anak menunjukkan minatnya melalui komentar, pertanyaan tentang bacaan menggunakan kosakata yang diingatnya dari bacaan.	Anak berpartisipasi dengan aktif menanggapi bacaan (baik diminta atau tidak) dan memahami bahwa makna tanda baca pada buku.	Perunutan berlandaskan pada kompetensi sederhana yaitu menunjukkan minat saat dibacakan buku, hingga kompleks yaitu bersedia berpartisipasi aktif untuk menanggapi bacaan.

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)	
	B. Kemampuan Membaca					
	Anak memahami bahwa simbol memiliki makna dan mengomunikasikan pemahaman akan simbol-simbol yang dilihatnya.	Anak menunjukkan minat pada bentuk-bentuk dan huruf-huruf, menamainya dan mengasosiasikan nama huruf dengan simbolnya.	Anak mengenal bunyi huruf (fonetik) dan atau mulai merangkai beberapa bunyi huruf.	Anak membaca kata-kata sederhana yang bermakna.	Perunutan berlandaskan tahapan yang sederhana dalam pengembangan kompetensi pra membaca (pengenalan simbol dan fonem hingga yang kompleks, yaitu membaca kata sederhana yang bermakna.	
	C. Kemampuan Pemahaman Bacaan					
	Anak menunjukkan minat pada kegiatan membaca	Anak merespons cerita secara nonverbal melalui gestur, ekspresi, dan tindakan.	Anak merespons cerita secara verbal dengan memberi komentar, bertanya atau pun mengaitkan cerita dengan pengalaman pribadi.	Anak mengenali beberapa unsur cerita yang telah dibacakan, seperti karakter, seting, alur cerita, hingga dapat menjawab pertanyaan terkait masalah yang dihadapi tokoh.	Anak dapat menceritakan kembali cerita yang dibacakan secara runut menggunakan bantuan ilustrasi.	Perunutan berlandaskan tahapan kompetensi yang sederhana, yaitu menunjukkan minat pada kegiatan membaca hingga kompetensi yang kompleks, yaitu menceritakan kembali.

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	D. Kemampuan dasar untuk menulis				
	Anak menunjukkan minat untuk menyampaikan ide-idenya menggunakan berbagai media (misalnya kolase, diorama, maupun loose part).	Anak menuangkan pikiran dan/ atau perasaan dalam bentuk coretan untuk menyampaikan pesan.	Anak menirukan bentuk-bentuk simbol dan huruf yang bermakna bagi dirinya.	Anak menuliskan ide-ide yang bermakna menggunakan berbagai media (misalnya kolase, diorama, maupun loose part).	Perunutan berdasarkan tahapan keterampilan yang sederhana yaitu menunjukkan minat mengungkapkan ide dengan berbagai media hingga kompetensi kompleks, yaitu mampu menuliskan ide yang dapat dipahami orang lain
	E. Kemampuan menulis untuk berkomunikasi				
	Anak memahami bahwa coretan di sekelilingnya memiliki pesan atau makna tertentu.	Anak mulai menceritakan simbol tulis yang dibuatnya kepada orang dewasa dengan lebih kompleks.	Anak menggunakan kegiatan menulis dalam interaksi sosial, misalnya dalam bermain peran.	Anak mampu menggunakan simbol yang menyerupai huruf dalam bercerita atau menyampaikan pesan.	Anak mampu menggunakan huruf dengan lebih baik dalam bercerita atau menyampaikan pesan.

Subelemen	Contoh alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>						Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
<p>Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>A. Kepekaan Bilangan</p>						<p>operasi hitung dituliskan berkesinambungan yang artinya kedua kompetensi ini dapat muncul secara paralel. Pendidik dapat mengajarkan mengenai anak memahami simbol angka sekaligus mulai mengenalkan konsep hingga operasi hitung penjumlahan dan pengurangan sederhana dengan alat bantu.</p>
	<p>Anak menyebutkan bilangan secara berurutan (membilang / <i>rote counting</i>).</p>	<p>Anak mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang (subitasi).</p>	<p>Anak mengenali banyaknya benda dalam jumlah sedikit tanpa membilang (subitasi).</p>	<p>Anak menunjukkan pemahaman korespondensi satu ke satu menggunakan benda konkret.</p>	<p>Anak memahami bilangan terakhir yang disebut menunjukkan banyaknya benda yang dihitung.</p>	<p>Anak memahami representasi bilangan dalam simbol yang berbeda (termasuk simbol angka).</p>	
	<p>B. Operasi Hitung</p>						
<p>**</p>		<p>Anak memahami penjumlahan sebagai menggabungkan dan pengurangan sebagai memisahkan.</p>	<p>Anak mulai melakukan penjumlahan atau pengurangan sederhana menggunakan alat bantu konkret seperti stik, kelereng, gambar, dll., hingga menentukan hasilnya dengan membilang (mulai dari satu, kemudian mulai dari salah satu bilangan yang dijumlahkan).</p>	<p>Anak mampu melakukan operasi hitung sederhana dengan cara mengelompokkan objek menjadi 10.</p>	<p>Anak mengenal simbol operasi hitung +, -, =, dan mulai menggunakannya untuk melakukan operasi hitung dengan simbol bilangan (1 digit).</p>		

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>					Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	C. Bentuk					<p>Perunutan pada kompetensi bentuk berlandaskan tahapan kompetensi yang sederhana (mengenal bentuk geometri) hingga yang kompleks (menggabungkan dan mengurai bentuk).</p> <p>Kompetensi ketiga pada bentuk dan kompetensi awal pada kesadaran ruang dan lokasi dituliskan berkesinambungan yang artinya kedua kompetensi ini dapat muncul secara paralel. Pendidik dapat mengajarkan mengenai membandingkan persamaan dan perbedaan bentuk sekaligus mulai mengenalkan kegiatan yang mengajarkan anak posisi dan arah.</p>
	<p>Anak mengenali bentuk geometri sederhana dua dimensi (segitiga, lingkaran, dan persegi) dan tiga dimensi (kubus, bola, dan tabung) yang dilihat.</p>	<p>Anak mengelompokkan bentuk yang memiliki kesamaan dalam satu kelompok.</p>	<p>Anak membandingkan kesamaan dan perbedaan dari bentuk geometri sederhana.</p>	<p>Anak membandingkan bentuk bangun dua dimensi (segitiga, lingkaran, persegi) dan bangun tiga dimensi (kubus, bola, limas) yang dilihat.</p>	<p>Anak menggabungkan dan mengurai bentuk geometri menjadi bentuk baru (tidak harus menjadi bentuk yang memiliki nama khusus).</p>	
	**			D. Kesadaran ruang dan lokasi		
		<p>Anak menunjukkan jalur yang perlu dilalui untuk mencapai sebuah benda pada gambar.</p>	<p>Anak menyebutkan posisi dari benda yang dilihat, dibandingkan benda lainnya (atas, bawah, belakang, samping, depan).</p>	<p>Anak membedakan kiri dan kanan, dan dapat menentukan arah dan langkah yang dibutuhkan dari satu lokasi ke lokasi lain pada petak.</p>		

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	E. Pengukuran				
	Anak mengenal beberapa atribut pengukuran, seperti panjang, tinggi, dan berat, dan membandingkan mana yang "sama" atau "berbeda," mana yang "lebih .." atau "kurang ..."	Anak membandingkan dan mengurutkan benda berdasarkan atribut secara langsung dan tidak langsung (menggunakan benda lain).	Anak melakukan pengukuran dengan menggunakan satuan tidak baku untuk membandingkan atribut benda.	Anak menggunakan bilangan untuk menyatakan ukuran atribut benda dengan satuan tidak baku.	Perunutan berlandaskan tahapan konsep pengukuran yang lebih mudah dan konkret (mis. besar-kecil) hingga yang abstrak dengan simbol satuan
	F. Waktu				
	Mengetahui konsep pagi, siang, dan malam hari.	Mengetahui hari ini, besok, dan kemarin.	Anak membandingkan dan mengurutkan kegiatan yang membutuhkan waktu lebih lama atau lebih cepat.	Anak membandingkan banyaknya aktivitas yang dapat dilakukan dalam satu waktu (misalnya, berapa kali dapat melakukan <i>jumping jack</i> dalam satu menit).	Anak mulai terbiasa menggunakan istilah satuan waktu baku dalam menjelaskan suatu informasi misalnya jam atau hari. (contoh 1. "Berapa hari lagi ulang tahunku?". Contoh 2. "Ulang tahunku di bulan Januari, masih lama").

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>					Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	G. Pola (bentuk sederhana dari konsep aljabar)					
	Anak mengenali dan mencontoh pola berulang sederhana (Contoh. merah - hijau - merah - hijau; A-B-A-B).	Anak mengidentifikasi, melengkapi, mencontoh, dan melanjutkan pola sederhana (Contoh. merah - ? - merah - hijau; anak mampu menjawab hijau untuk melanjutkan pola sederhana).	Anak mengenali satuan terkecil pembentuk pola (contoh. merah - hijau - merah - hijau; satuan terkecil yaitu merah - hijau).	Anak mengembangkan pola secara mandiri	Anak mengamati dan mulai mampu menjelaskan pola bilangan termasuk ganjil genap.	Perunutan berlandaskan tahapan kompetensi yang sederhana, yaitu anak mengenali dan mencontoh hingga kompleks, yaitu anak mengembangkan sendiri.

Subelemen	<u>Contoh</u> alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>		Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
	**	<p>H. Analisis data</p> <p>Anak menyortir dan menggolongkan benda berdasarkan satu atau lebih atribut tertentu, dan menghitung ada berapa benda di masing-masing kategori.</p> <p>Anak mengumpulkan dan mengelompokkan data dan menginterpretasi (mengambil kesimpulan) dari data.</p>	<p>Kompetensi ini memiliki prasyarat yaitu anak perlu menguasai dulu kemampuan pada TP 1 geometri dan pengukuran (seperti anak mengidentifikasi (mengenal) atribut (sifat) yang dipelajari di geometri dan pengukuran (misalnya, ukuran, kuantitas, jumlah sisi, warna, dsb.). Setelahnya baru dapat dilanjutkan dengan menyortir dan menggolongkan benda (kemampuan sederhana) hingga kompleks yaitu interpretasi data.</p> <p>Perunutan berlandaskan tahapan prosedural dari proses analisa data sederhana hingga yang abstrak namun dengan pendampingan bertahap (<i>scaffolding</i>).</p>

Subelemen	Contoh alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
<p>Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.</p>	<p>Anak aktif melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya.</p>	<p>Anak menemukan persamaan dan perbedaan atas informasi yang diterima di lingkungan sekitarnya.</p>	<p>Anak secara mandiri mencoba melakukan berbagai hal baru yang ada di lingkungan.</p>	<p>Anak membuat hasil karya secara berkelompok.</p>	<p>Perunutan berlandaskan fase eksplorasi anak usia dini mulai dari hal umum di lingkungan hingga spesifik menciptakan karya secara berkelompok.</p>
<p>Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial.</p>	<p>Anak menunjukkan ketertarikan akan objek, fenomena alam, atau fenomena sosial melalui pengamatannya.</p>	<p>Anak menunjukkan ketertarikan akan objek, fenomena alam, atau fenomena sosial melalui pengamatan dan eksplorasi dalam waktu yang berkelanjutan</p>	<p>Anak terlibat aktif dalam kegiatan eksplorasi, eksperimen, atau penelitian akan objek, fenomena alam, atau fenomena sosial dalam waktu berkelanjutan.</p>	<p>Anak mengomunikasikan pengetahuan yang didapat dari kegiatan yang dilakukan melalui berbagai media</p>	<p>Perunutan berlandaskan kompetensi yang sederhana, yaitu mulai tertarik dahulu, sebelum aktif eksplorasi dan mengomunikasikan ide (kompleks).</p>

Subelemen	Contoh alur tujuan pembelajaran <i>Usia 3 - 6 tahun</i>				Dasar penyusunan alur tujuan pembelajaran*)
<p>Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.</p>	<p>I. Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.</p>				
	<p>Anak mengenal beberapa teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Anak menggunakan berbagai teknologi sederhana sehari-hari sesuai fungsinya</p>	<p>Anak mengenal beberapa teknologi untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan</p>	<p>Anak menggunakan teknologi secara aman dan bertanggungjawab, baik secara mandiri, maupun dalam kelompok.</p>	<p>Perunutan berlandaskan tahapan pemahaman konsep literasi digital dari yang konkret, dekat dengan keseharian hingga konsep abstrak yang berkaitan dengan nilai-nilai (value)</p>
	<p>J. Anak menunjukkan kemampuan awal merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab.</p>				
<p>**</p>	<p>Anak merekayasa teknologi untuk memecahkan masalah.</p>	<p>Anak berbagi strategi pemecahan masalah dengan merekayasa teknologi pada orang lain dengan cara menceritakan/ menggunakannya bersama.</p>			
<p>Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.</p>	<p>Anak menikmati mengeksplorasi berbagai media seni (visual, musik, tari, drama dan digital).</p>	<p>Anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya melalui berbagai media seni (visual, musik, tari, drama, dan digital).</p>	<p>Anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya menggunakan lebih dari 1 jenis media seni dan atau teknik.</p>	<p>Anak mengomunikasikan karya seni yang dibuat kepada orang lain.</p>	<p>Perunutan berlandaskan fase eksplorasi anak usia dini dalam konteks seni, mulai dari hal umum di lingkungan hingga spesifik (pengungkapan dari karya yang dibuat sendiri).</p>

*) Penjelasan kerangka berpikir mengacu pada Panduan Pembelajaran dan Asesmen halaman 21

*) Urutan alur tujuan pembelajaran dibaca mulai dari kolom kiri ke kanan

***) Warna abu pada kolom menandakan bahwa tujuan pembelajaran dimulai di atas usia tiga tahun dan guru dapat mengeksplorasi pembelajaran tentang konsep pra-matematika lainnya dalam tabel